



Bright English

PENGUNAAN STRATEGI SCRUTINY DI DALAM GAME INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS PROSEDUR TEKS

SISWA SISWI KELAS VIII SMP/MTS



Aulia Mufida I M | Ema Puspitasari | Resty Zulema R | Nurul Amalia Z | Dwi Sulisworo

MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikumwa Rahmatullahwa Barakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga buku pedoman sebagai strategi pembelajaran di bidang Bahasa Inggris untuk level Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan judul “PenggunaanStrategi Scrutiny di Dalam Game Interaktif Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur” telah dapat diselesaikan.

Buku pedoman ini, merupakan suatu hasil karya dari Mahasiswa Pascasarjana Program Pendidikan Bahasa Inggris yang berinovasi pada strategi belajar dengan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang, yang secara spesifik berisi tentang cara menggunakan Game Interaktif, strategi game interaktif di dalam menulis sebuah teks prosedur, dan cara merancang Game Interaktif agar lebih menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Tentunya, naskah Pedoman buku ini telah dikaji secara mendalam dengan menggunakan beberapapartisipan untuk menunjang penyusunan naskah ini, walaupun tidak lepas dari kekurangan. Kedepan, perlu adanya berbagai variasi pedoman yang lebih menarik untuk materi-materi pembelajaran yang lainnya seperti Teks Deskriptive, Narrative, News Item dan sebagainya. Ucapan terimakasih kepada Tim Penyusun dan pihak-pihak yan membantu terselesaikannya pedoman ini.

WassalamualaikumwarahmatullahwaBarakatuh

Yogyakarta, 16 November 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
LATAR BELAKANG	1
DIAGRAM STRATEGI	3
MATERI PEMBELAJARAN	4
a. Pengertian Teks Prosedur.....	4
b. Tujuan Teks Prosedur	5
c. Struktur Teks Prosedur.....	5
d. Ciri-Ciri Teks Prosedur.....	5
e. Contoh Teks Prosedur.....	5
SKEMA SOAL TEKS PROSEDUR	7
LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN KAHOOT	8
QUIZ	11
TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	14
ANALISIS PENGGUNAAN KAHOOT	14
KESIMPULAN.....	16
REFERENSI	17
BIODATA PENULIS	18

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena bahasa merupakan alat interaksi manusia dengan lingkungannya. Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang utama, kreatif dan cepat untuk menyampaikan ide, pikiran dan perasaannya. Definisi bahasa menurut Mulyati (2008: 2-3), bahasa merupakan kumpulan bunyi-bunyi yang tersusun secara teratur hingga menimbulkan makna, diucapkan secara lisan, dan digunakan untuk mengungkapkan pikiran manusia. Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang digunakan oleh orang-orang diseluruh dunia untuk berkomunikasi satu sama lain.

Belajar Bahasa Inggris sebagai bahasa asing cukup sulit karena adanya begitu banyak perbedaan seperti struktur tata bahasanya, makna dan lain sebagainya (Richard, 2002). Ada banyak hal yang harus banyak dipelajari untuk memperdalam Bahasa Inggris, salah satunya yaitu dalam menulis sebuah teks. Salah satu jenis teks yang dikenal sering ada didalam buku paket sekolah adalah jenis teks prosedur.

Teks prosedur merupakan teks yang memiliki struktur seperti tujuan, bahan, alat dan yang terakhir langkah-langkah yang harus diikuti agar suatu pekerjaan dapat dilakukan (Kemendikbud, 2013: 84). Sementara itu, menurut Mahsun (2004: 30) teks prosedur adalah teks yang bertujuan untuk memberikan pengarahan atau pengajaran tentang langkah-langkah sesuatu yang telah ditentukan.

Teks prosedur itu sendiri terdapat pada kurikulum dan silabus yang digunakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Siswa diharapkan mampu untuk membuat dan membedakan langkah-langkah dalam pembuatan teks prosedur dalam bentuk tulisan atau disebut dengan produktivitas siswa itu sendiri melalui pengembangan kreativitas menulis mereka.

Terdapat banyak cara untuk menulis dan belajar tentang prosedur teks, mulai dari siswa belajar dengan menggunakan buku paket yang telah disediakan, mencari sendiri media pembelajaran yang sesuai keinginan siswa bahkan belajar sambil bermain melalui permainan (Kurnia, 2017). Di era digital ini, pengguna teknologi merasakan kemajuan teknologi secara pesat, maka dari itu teknologi harus digunakan sebaik mungkin, salah satunya untuk belajar. Belajar juga membutuhkan pemeriksaan yang lebih teliti, definisi ini merujuk kepada makna *scrutiny* yang berarti pemeriksaan atau penelitian atau pengawasan yang lebih teliti menurut KBBI (Kamus Besar

Bahasa Indonesia). Hal ini sangat berkaitan erat dengan ketelitian siswa, bagaimana mereka dapat mempelajari dengan teliti materi tentang menulis maupun penulisan, baik dari segi teori, penggunaan dan penerapan.

Para pengguna teknologi dapat belajar melalui permainan (Game). Keuntungan belajar menggunakan game, adalah siswa lebih tertarik untuk belajar daripada menggunakan metode belajar yang sering digunakan. Terdapat banyak sekali jenis permainan (game) yang dapat digunakan sebagai alat belajar Bahasa Inggris, ada yang fokus dengan kosa kata, ada juga permainan (game) yang lebih kompleks dan lengkap yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Salah satu contoh permainan (game) yang ada sistem penilaian secara otomatis adalah Kahoot.

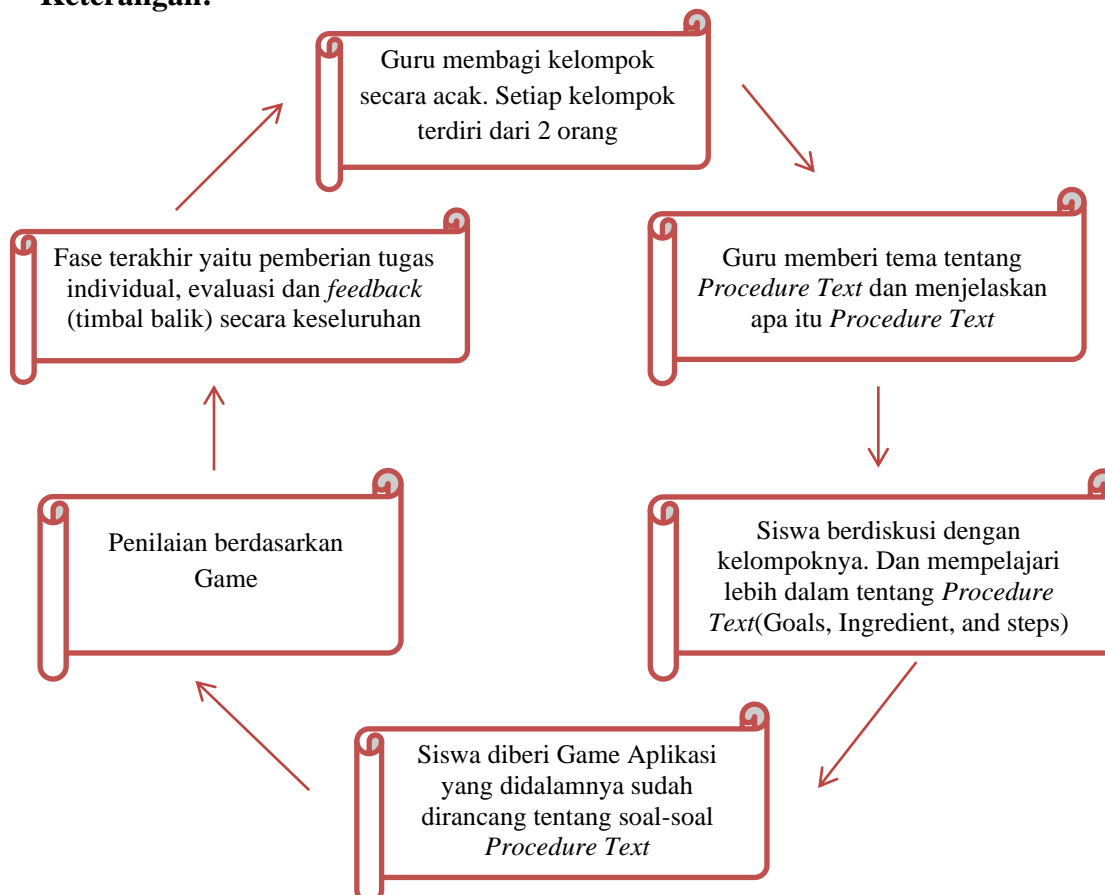
Kahoot merupakan salah satu alat pembelajaran online yang berisi permainan online berbasis android atau laptop. Aplikasi ini membangun 4 visual dalam proses pembelajarannya, sehingga membuat pembelajaran lebih efektif. Menurut Indriana (2011: 156-157), pembelajaran visual lebih disukai karena informasi yang dihadirkan secara visual yakni dalam bentuk gambar, diagram, bagan, garis waktu, film dan berbagai demonstrasi lainnya. Dalam hal ini, penyusun berpendapat bahwa aplikasi permainan (game) sangat efektif untuk belajar Bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh penyusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah menganalisa dengan teliti manfaat pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran menulis (Writing) dengan menggunakan sebuah game interaktif berupa aplikasi Kahoot. Manfaat yang dimaksud adalah dampak-dampak positif yang dihasilkan dari implementasi pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Selain itu, Slavin (2005) menambahkan bahwa, peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

B. Diagram Strategi: Penggunaan Model Pembelajaran Teams-Games Tournament



Keterangan:



C. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Teks Prosedur

Menurut Muhammad Ali (2000 : 325), teks Prosedur adalah teks yang berisi cara, tujuan untuk membuat atau melakukan sesuatu hal dengan langkah demi langkah yang tepat secara berurutan sehingga menghasilkan suatu tujuan yang diinginkan. Teks prosedur biasanya terdapat pada tulisan yang mengandung cara, tips atau tutorial melakukan langkah tertentu. Didalam teks prosedur terdapat kata imperatif atau kata perintah untuk melakukan apa yang dibahas pada teks agar si pembaca melakukan apa yang diperintahkan pada isi teks tersebut. Ismail masya (1994:74) menambahkan bahwa, teks prosedur adalah suatu rangkaian tugas-tugas yang saling berhubungan yang merupakan urutan-urutan menurut waktu dan tata cara tertentu untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang dilaksanakan berulang-ulang.

2. Tujuan Teks Prosedur

Berikut ini adalah tujuan teks prosedur antara lain:

- a. Menggunakan analisa berurutan dan step by step
- b. Agar tersusun sesuai ketentuan
- c. Tidak mendahului step selanjutnya (ketika stepnya belum selesai)
- d. terselesaikan tepat waktu sesuai rencana
- e. Memberikan petunjuk sesuatu
- f. Mengetahui kebutuhan yang di perlukan sebelumnya sebelum memulai
- g. Membantu pembaca pembaca untuk membuat sesuatu (tata cara)

3. Struktur Teks Prosedur

- a. Tujuan

Tujuan pada teks prosedur adalah pengantar umum sebagai penanda apa yang akan dibuat atau dilakukan dan motivasi dalam melakukannya.

- b. Bahan dan Alat

Berisi mengenai rincian bahan dan alat yang digunakan dengan ukuran yang akurat.

c. Langkah-langkah

Berisi langkah melakukan sesuatu dengan urut secara per tahap.

d. Penutup

Berisi penekanan pada keuntungan dan ucapan selamat melakukan sesuatu.

4. Ciri Ciri Teks Prosedur

Adapun ciri-ciri teks prosedur yang diantaranya yaitu:

a. Menggunakan pola kalimat perintah (imperatif).

Kalimat perintah merupakan kalimat yang mengandung makna meminta/memerintah seseorang untuk melakukan sesuatu.

b. Menggunakan kata kerja aktif.

Kata kerja yang memberikan suatu tindakan kepada objeknya misalnya

c. Menggunakan kata penghubung (konjungsi) untuk mengurutkan kegiatan.

Kata penghubung yang menyatakan waktu kegiatan yang hadir dan bersifat kronologis. Contoh: Selanjutnya, Berikutnya, Kemudian, Lalu dan Setelah itu.

d. Menggunakan kata keterangan untuk menyatakan rinci waktu, tempat dan cara yang akurat. Gunanya menambahkan atau memberi keterangan pada kata lain.

5. Contoh Teks Prosedur

Cara Membuat Jus Jambu Biji

Jambu biji merupakan salah satu buah yang memiliki banyak manfaat. Selain dapat dikonsumsi langsung, buah yang dagingnya berwarna merah jambu atau putih ini dapat dibuat menjadi jus. Hal ini membuat jambu biji bisa dikonsumsi lebih mudah tanpa takut tertelan biji-bijinya. Jika ingin membuat jus jambu biji, langkah-langkah yang ada di bawah ini bisa diikuti agar sebuah jus jambu bisa dibuat.

Bahan-Bahan:

- 2 buah jambu biji.
- Susu kental manis dan gula. (bahan ini bersifat opsional. Jika tidak ingin mencampurkan jus dengan kedua bahan tersebut, maka kedua bahan

tersebut tidak usah disediakan. Sebagai opsi, kedua bahan tersebut bisa diganti dengan madu)

- Air secukupnya.es batu. (bahan ini juga bisa disediakan ataupun tidak sesuai dengan selera Anda)

Alat-Alat:

- Blender
- Pisau
- Gelas

Cara Membuat:

- Cuci terlebih dahulu 2 buah jambu yang telah disediakan. Pastikan jambu dicuci hingga bersih dan kotoran yang menempel di kulit jambu terlepas. Mencuci jambu sebelum diolah juga penting agar bakteri dalam jambu dapat berkurang dan jambu jadi lebih higienis.
- Setelah dicuci, potong buah jambu beberapa bagian sesuai dengan selera. Pemotongan jambu ini dilakukan jambu akan sulit diblender jika bentuknya masih utuh. Untuk itu jambu harus dipotong beberapa bagian. Ukuran potongan jambu diusahakan jangan terlalu besar atau bahkan terlalu kecil.
- Masukkan potongan buah jambu yang telah dipotong tersebut ke dalam blender. Masukkan air secukupnya ke dalam blender. Hal ini dilakukan supaya jus tidak terlalu kental. Jika ingin memasukkan gula, es batu, dan susu, masukkan juga ketiganya ke dalam blender. Selain ketiganya, madu juga bisa dimasukkan ke dalam blender.
- Blender potongan-potongan jambu beserta bahan-bahan lainnya (jika ada) hingga halus.
- Tuangkan jus ke dalam gelas yang disediakan. Pinggiran gelas jus bisa diberi hiasan berupa potongan tipis jeruk lemon. Jus jambu pun telah siap disajikan dan bisa langsung dinikmati.

D. SKEMA Soal Procedure Text di dalam Tournament Game

Slide 1 (Introduce The Text)

The purpose of the procedure text is.....

- a. To amuse the readers
- b. To persuade the readers
- c. To describes people, and things
- d. How to do/make something

Slide 2 (Memorizing)

After you look the picture above. That is How to make?

- a. Noodle
- b. Fride Rice
- c. Juice
- d. Piza

Slide 3 (Ingredients)

Ingredients for Fried Rice, except

- a. Rice, egg, chili, onion
- b. Sosis, meatball, oil
- c. Garlic, oil, cucumber, tomatos
- d. Milk, noodle, water

Slide 4 (Ingredients)

How many ingredients above to make fried rice?

- a. Seven
- b. Nine
- c. Eight
- d. Nine

Slide 5 (Tools)

Look at the picture above, which includes the tools below are....

- a. Spatula, knfe
- b. Stove, glass
- c. Receipt book, rice
- d. Frying pan, pan

Slide 6 (Steps)

What is the first step to make fried rice?

- a. Preaper the frying pan and pour the oil according to your taste
- b. Heat the frying pan by using a medium flame
- c. After the cooking oil is hot, put the garlic, onion, chilli
- d. Stir all the materials until ripe and fragrant

Slide 7 (True or False)

The structure in the procedure text are: Goals/Aim, Ingredients, tools and characteristics

- a. True
- b. False

Slide 8 (Comprehen the material)

Below is words that's often used in procedure text, except

- a. Put
- b. Add
- c. Leave
- d. Stir

Slide 9 (Fill the blank)

Your interesting fried rice is..... to served.

- a. Prepare
- b. Ready
- c. Will
- d. Already

Slide 10 (True or False)

- Heat a medium frying pan and pour vegetable oil
- After it's heates enough, add the garlic, onion, and chili
- Stir fry the ingredients until it's tender.

The steps make fried rice above is

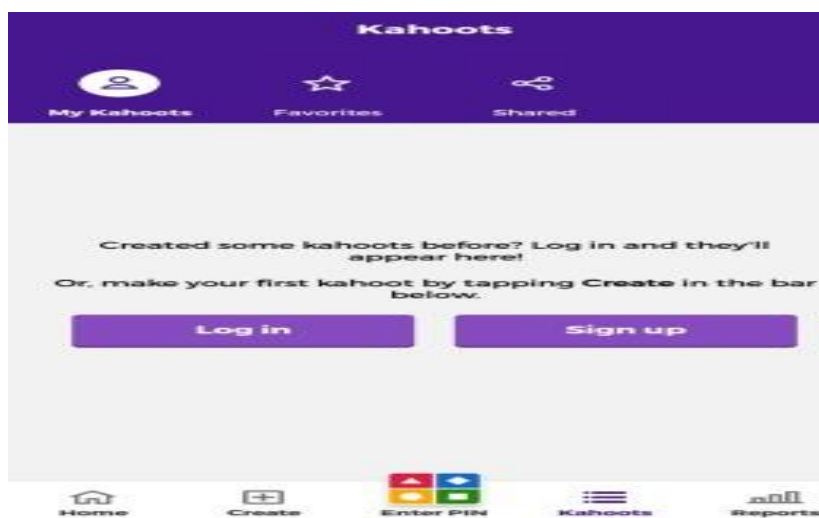
- a. True
- b. False

E. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Game Kahoot

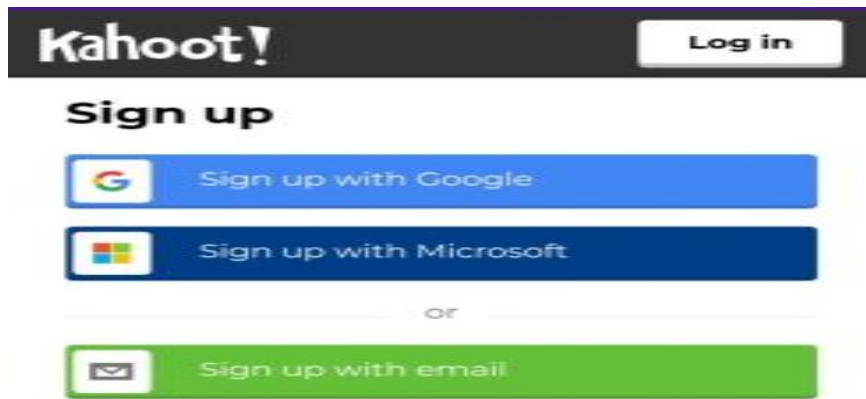
1. Tampilan/ halaman depan Game Kahoot



2. Pengguna harus mendaftar terlebih dahulu **klik**(sign up)



3. Pengguna dapat memilih salah satu alternative untuk mendaftar Kahoot



4. Pengguna diminta untuk mengisi kolom pendaftaran dibawah ini dengan benar

 This image shows the registration form within the Kahoot! app. It features a black header with the 'Kahoot!' logo and a 'Log in' button. The form includes several input fields: 'Add your school or university (optional)' with the text 'Ahmad dahlan university', 'Pick a username (required)' with 'Puspitaema97', 'Add your email address (required)' with 'emairawan63@gmail.com', and 'Create a password (required)' with a masked password '*****'. Below these fields are three checkboxes for terms and conditions, privacy policy, and marketing preferences. At the bottom is a blue 'Join Kahoot!' button.

5. Setelah sign up, maka pengguna sudah dapat mengakses Kahoot **Klik** (Log in)

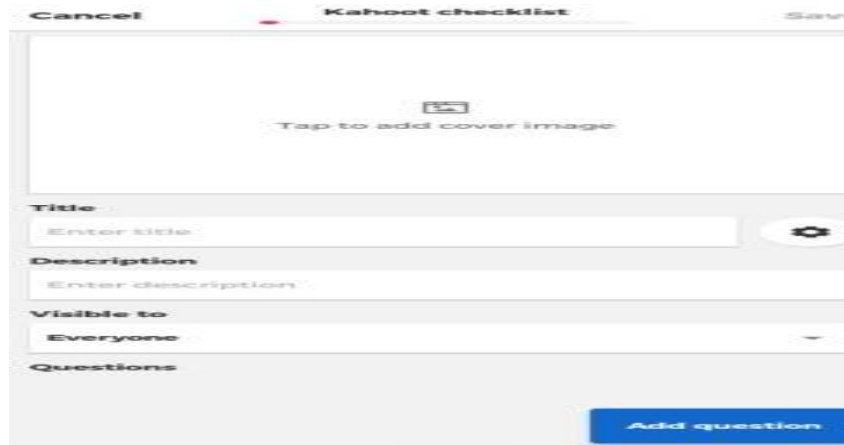


6. Pengguna dapat langsung membuat design atau membuat quiz pembelajaran, langkah-langkah nya sebagai berikut:

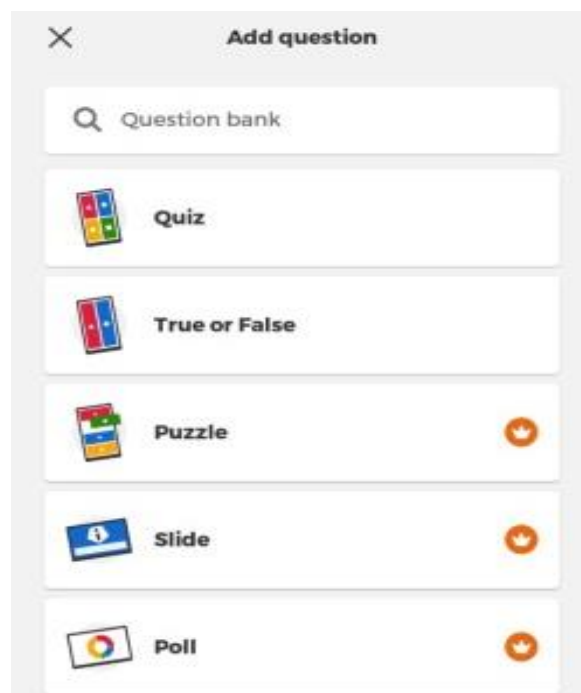
Klik Create



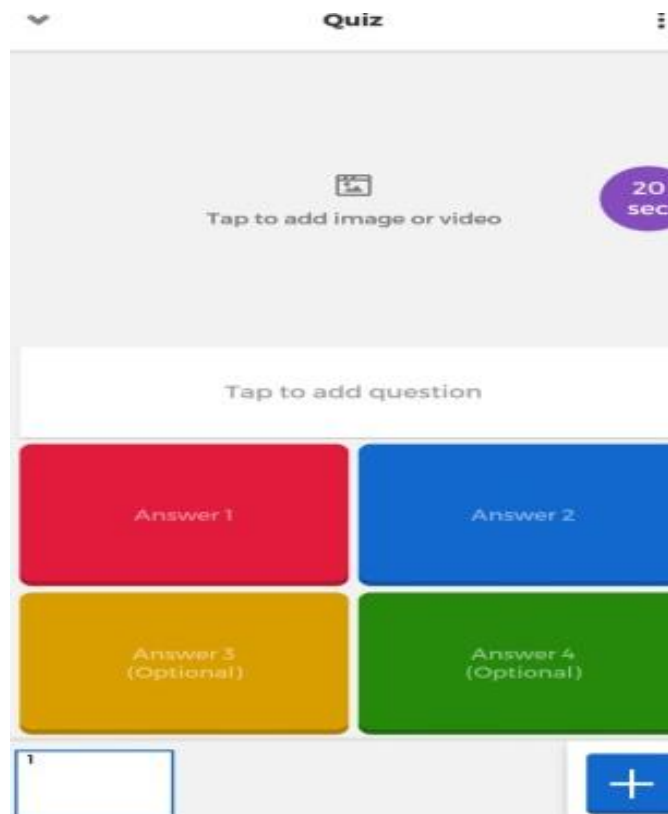
7. Akan muncul gambar dibawah ini, pengguna dapat mengisi sesuai tema yang di perlukan



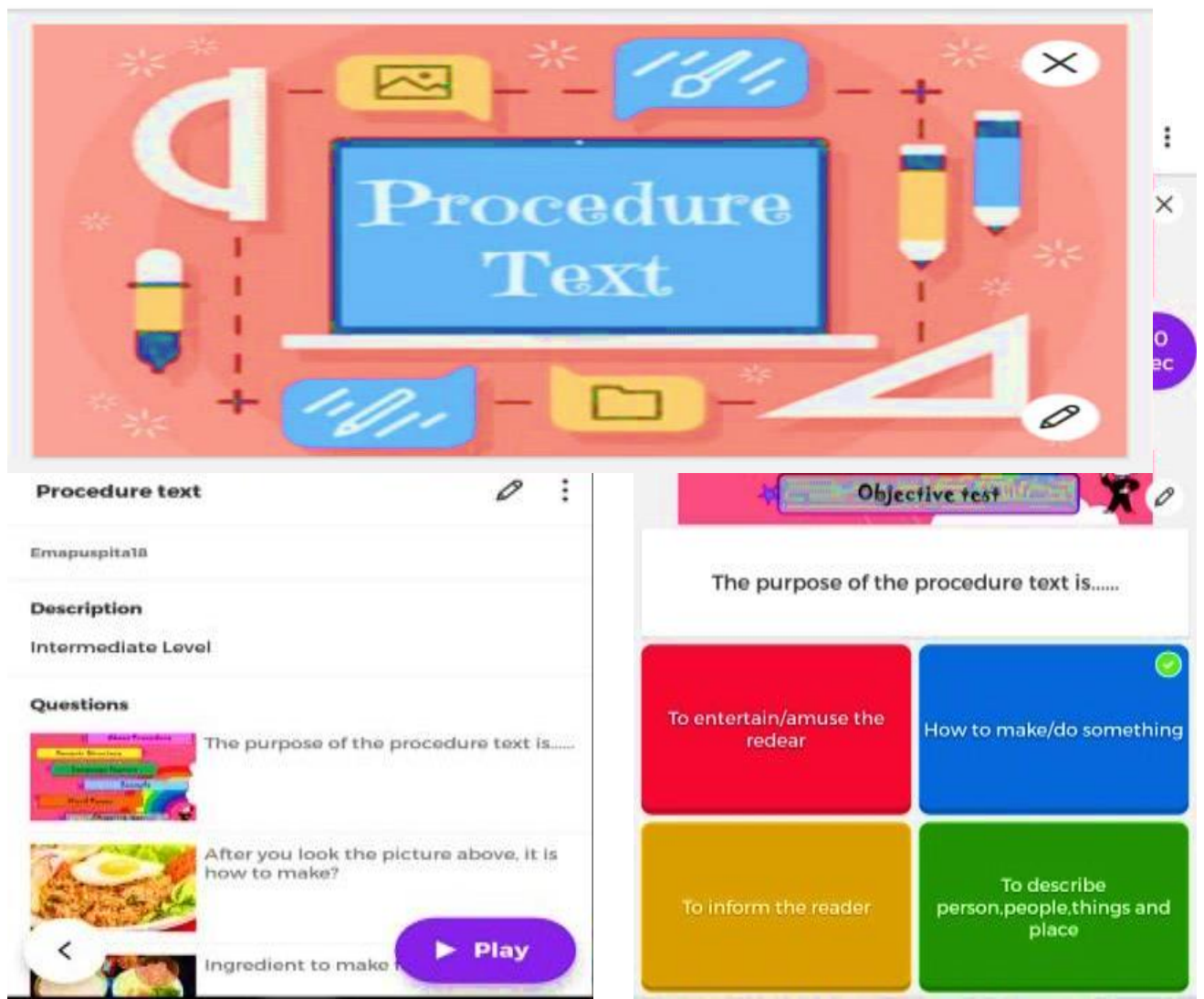
8. Pengguna dapat memilih jenis materi atau quiz apa saja yang ingin di berikan




9. Setelah itu akan muncul gambar di bawah ini, dan pengguna dapat mendisaign sesuai keinginan, setelah soal di rasa cukup. Maka langkah selanjutnya yaitu penyimpanan
Klik Save di pojok kanan atas.



F. Quiz Text Game Kahoot



Quiz



Ingredient to make fried rice, except....

Rice, eggs, chilli, onion	Garlic, cucumber, tomatoes, oil
Sos, meatball, oil, rice	Milk, noodle, water.

Quiz



Look at the pictures above, which includes the tools below are.....

Spatula, knife	Recipe book, rice
Frying pan, pen	Answer 4 (Optional)


Quiz



What is the first step to make fried rice?

Prepare a frying pan and pour the cooking oil according to your taste	After the cooking oil is hot, put the garlic, onion and oil
Heat the frying pan by using a medium flame	Stir all the materials until ripe and fragrant

True or False



The structure in procedure text are : goal, ingredient, tools and characteristics

False	True
-------	------

Quiz



20 sec

Below is a word commonly used in procedure text, except.....

Put	Leave
Add	Stir

Quiz



20 sec

Your interesting fried rice is.....To served

Prepare	Will
Ready	Already

True or False

- Heat atau a medium frying pan and pour th. Vegeta bles oil
- After the its enough, add the garlic, onion and chilli
- Stir fry the ingredients until it is tender

30 sec

The step above, to make fried rice is?

False	True
-------	------

Quiz



20 sec

How many ingredients in the picture to make fried rice?

Seven	Six
Nine	Eleven

G. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada artikel ini yaitu dengan menggunakan pendekatan kualitatif, dimana penulis menggunakan tiga fase yaitu : observasi, strategi penerapan dan analisa hasil. Pada fase pertama, penulis melakukan observasi kepada beberapa narasumber untuk menggali informasi awal apakah strategi game interaktif sudah pernah di mainkan atau belum. Fase kedua, yaitu strategi penerapan game interaktif yang telah di design oleh penulis sebelumnya. Dan fase terakhir yaitu analisa hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis. Sedangkan narasumber dari penelitian ini terdiri dari 3 anak yang di pilih secara acak (purposive), yang berlatar belakang pendidikan anak Sekolah Menengah Pertama dan juga dari lembaga kursus.

H. Laporan hasil wawancara dengan siswa

Hari / tanggal : Rabu, 16 Oktober 2019
Tempat : Salah satu sekolah swasta di Yogyakarta
Narasumber : Delva, Dila, Meli
Pewawancara : Tim Penyusun
Tema Wawancara : Aplikasi Game Interaktif(*Kahoot*)
Tujuan Wawancara : - Mengetahui pendapat siswa tentang pengaplikasian game interaktif (*Kahoot*) pada pembelajaran bahasa Inggris

Tabel Wawancara

	Narasumber 1	Narasumber 2	Narasumber 3
Apakah anda bisa lebih memahami materi melalui game kahoot?	√	√	√
Apakah game kahoot memberi manfaat kepada anda?	√	√	√
Apakah menurut anda game kahoot menarik?	√	√	√
Apakah menurut anda game kahoot memiliki kekurangan? Apa kekurangan dari game kahoot?	√	√	√

Narasumber 1

Dari narasumber 1 dapat disimpulkan bahwa game ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Apalagi didukung dengan gambar yang sesuai atau relevan dengan materi, sehingga membuat materi lebih mudah dipahami. Manfaat yang dapat dirasakan oleh narasumber yaitu, game ini tidak menghabiskan banyak waktu, dan juga dapat mengetahui skor masing-masing secara langsung. Game ini juga menarik karena didukung suara-suara dan gambar yang membuat narasumber ingin memainkan lagi challenge dengan teman yang lain. Adapun kekurangan game ini menurut narasumber adalah; soal kurang banyak, pengaturan waktu kurang sesuai dengan materi (belum cukup), dan juga harus ada jaringan yg cukup untuk bisa mengakses game ini.

Narasumber 2

Dari narasumber 2 dapat disimpulkan bahwa game ini memberikan pemahaman lebih karena game ini mempunyai banyak pilihan jawaban yg dapat membantu siswa untuk memilih jawabannya yang paling tepat. Selain itu, Narasumber juga dapat mengetahui kesalahan secara langsung. Adapun manfaat yang dirasakan narasumber yaitu Melatih daya ingat (memorizing) dan melatih kecepatan berfikir. Menurut narasumber game ini juga menarik, karena ada suaranya dan desain bergambar nya menarik dan berwarna sehingga membuat narasumber tidak bosan memainkannya. Sedangkan kekurangan dari game ini adalah; durasi waktu untuk menjawab kurang panjang dan jaringan yang terbatas.

Narasumber 3

Dari narasumber 2 dapat disimpulkan bahwa game ini membuat narasumber lebih dapat memahami materi karena dapat dibuat lebih singkat dan sedikit bervariasi daripada materi yang diberikan secara monoton. Adapun manfaat yang dirasakan oleh narasumber yaitu; game ini dapat melatih kecepatan, ketepatan dalam berfikir dan juga dapat memainkan berbagai macam materi yang lain. Menurut narasumber game ini juga menarik, dengan desain yang berwarna, serta gambar, dan juga suara ketika narasumber salah dan benar dalam menjawab akan ada jawaban suara benar/salah. Adapun kekurangan dari game ini adalah variasi soal nya kurang banyak. Hanya

berupa pilihan ganda dan Benar/salah, dan juga butuh jaringan internet yang bagus agar dapat mengaksesnya.

I. Simpulan Wawancara

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa game interaktif (*Kahoot*) ini dapat meningkatkan pemahaman lebih terhadap materi bagi para narasumber. Diantaranya menyatakan bahwa game ini didukung dengan adanya gambar yang menarik dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Adapun alasan lain yaitu; adanya pilihan jawaban yang bervariasi serta penyajiannya yang menarik tidak monoton. Adapun manfaat yang dapat dirasakan oleh narasumber yaitu: (1) Game ini tidak menghabiskan banyak waktu (2) Dapat mengetahui skor masing-masing secara langsung (3) Melatih daya ingat (*memorizing*) dan melatih kecepatan berfikir (4) Dapat memainkan berbagai macam materi yang lain (5) Dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi. Menurut narasumber game interaktif (*Kahoot*) ini juga menarik, karena didukung suara-suara dan gambar yang membuat narasumber ingin memainkan lagi challenge dengan teman yang lain. Selain itu game ini juga menarik, dengan design yang berwarna, serta gambar, dan juga bersuara, sehingga membuat para narasumber tidak bosan memainkannya. Di sisi lain menurut narasumber, game ini juga mempunyai beberapa kekurangan berupa; soal kurang banyak, pengaturan waktu kurang sesuai dengan materi (belum cukup), variasi soal nya kurang banyak, hanya berupa pilihan ganda dan benar/salah, serta harus ada jaringan yg cukup untuk bisa mengakses game ini.

Referensi

- Ali, Muhammad, 2000. Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi. Bandung : Angkasa.
- Dewi, KC. 2018. Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X. Diunduh dari [http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi%20Cahaya%20Kurnia.pdf)
- Indriana, Dan. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Ismail, Masya. 1994. "Teori Prosedur". Jakarta: Grasindo. Istarani.
- Kemendikbud. 2013. Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan.
- Mahsun. 2014. Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Richards, J.C and Renandya, W. A. 2002. *Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice*. Cambridge: Cambridge University Press
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: theory, research and practice*(N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.
- Yeti Mulyati. 2008. *Pembelajaran Membaca Menulis Permulaan*. Bandung: UPI.
- <http://www.kamuskbbi.id/inggris/indonesia.php?mod=view&scrutiny&id=28898-kamus-inggris-indonesia.html>.
- <https://dosenbahasa.com/contoh-teks-prosedur-kompleks-membuat-jus>
- <https://cerciterismah.blogspot.com/2017/03/teks-mekanisme-pengertian-tujuan-ciri.html>
- https://www.google.com/search?safe=strict&sxsrf=ACYBGNQmCCOzvK86wE5Cg1wXJ1EwDY7ug%3A1573607849117&ei=qVnLXdLrBov0rQG2iLagCw&q=definisi+teks+prosedur+menurut+para+ahli&oq=definisi+teks+prosedur+menurut&gs_l=psyab.1.1.0l3j0i22i30l7.9203.11799..13898...0.2..0.611.3029.0j1j3j0j2j2.....0....1..gws-wiz.....0i71j0i203.HONi2Y4P-lo
- <http://aripple.blogspot.com/2017/02/pengertian-prosedur-menurut-para-ahli.html>
- <https://www.canva.com/>

BIODATA PENULIS



Ema Puspitasari lahir di Gondang Rejo, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, Lampung, pada 18 April 1996. Ema merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara. Ia lulus dari Sekolah Dasar pada tahun 2007 (SDN 3 Gondang Rejo), tiga tahun kemudian, ia lulus dari SMPN 2 Terbuka Pekalongan pada tahun 2010. Lalu, ia lulus dari SMA Utama Wacana Metro pada tahun 2013. Kemudian ia diterima di salah satu universitas negeri di Lampung yaitu di IAIN Metro di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, dan lulus pada tahun awal tahun 2018. Kemudian, pada pertengahan tahun 2018 ia melanjutkan pendidikan untuk menempuh Program Pascasarjana di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dengan bidang yang sama, yaitu Magister Program Pendidikan Bahasa Inggris. Selain Ema menyukai dunia Pendidikan, ia juga mempunyai mimpi berkeliling Indonesia (ke daerah terpencil) untuk berbagi ilmu yang sudah ia dapatkan.



Aulia Mufida Izzatul Mahfiana, lahir di Kota Reog Ponorogo Jawa Timur, pada tanggal 21 Mei 1995. Maha, begitulah panggilan dari kedua orangtuanya. Anak ke-1 dari 2 bersaudara dari pasangan Syamsul Fajar dan Siti Nurul Khoiriyah ini menyelesaikan 6 tahun pertama pendidikannya, di SD Negeri 1 Coper, Ponorogo, Jawa Timur lulus tahun 2007. Karena hidup di lingkungan Pesantren, ia melanjutkan pendidikan tingkat Tsanawiyah dan Aliyah di Pesantren Putri Al-Mawaddah Ponorogo-Jawa Timur lulus tahun 2013. Setamat dari Pesantren kemudian menjalankan tugas pengabdian di Pesantren Putri Al-Mawaddah sembari melanjutkan pendidikan S1 di IAIN Ponorogo dan mengambil Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dan alhamdulillah lulus tepat waktu di tahun 2017. Setelah selesai masa pengabdian di Pesantren, kemudian di tahun 2018 Ia memutuskan hijrah ke Yogyakarta, dan melanjutkan studi S2 nya Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta mengambil Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris hingga sekarang. Ia juga aktif di salah satu Organisasi Pascasarjana di UAD dan aktif di beberapa kegiatan kampus. Dengan bekal pengalaman selama mengabdikan diri di Pesantren, dan juga atas dorongan dari kedua orangtua, Ia ingin berkiprah di dunia pendidikan.



Resty Zulema Relianisa lahir di Yogyakarta, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY, pada 26 Juni 1994. Rere begitu ia dipanggil merupakan anak ke ketiga dari tiga bersaudara. Ia lulus dari Sekolah Dasar pada tahun 2007 dari SDN Serayu Yogyakarta, tiga tahun kemudian ia lulus dari SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada tahun 2010. Lalu, ia lulus dari MAN 4 pada tahun 2013. Kemudian ia diterima di salah satu univeritas swasta di Yogyakarta yaitu di Universitas Ahmad Dahlan di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, dan lulus pada akhir tahun 2017. Kemudian, pada pertengahan tahun 2018 ia melanjutkan pendidikan untuk menempuh Program Pascasarjana di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta dengan bidang yang sama, yaitu Magister Program Pendidikan Bahasa Inggris. Rere merupakan seorang sarjana yang ingin mempersiapkan dunia untuk mempunyai kegiatan belajar dan mengajar yang lebih baik. Ia juga mampu bekerja secara individu maupun dengantim, dalam jadwal yang ketat, dapat menganalisis masalah dalam belajar dan mengajar, berorientasi pada target, kreatif, ramah dan disiplin.



Nurul Amalia Zahruni, lahir di Kota Yogyakarta pada tanggal 09 Februari 1994. Anak ke-2 dari 3 bersaudara ini telah menempuh pendidikan SD hingga SMA di Kota Yogyakarta. Setelah tamat dari SMA, Nurul Amalia melanjutkan studi di perguruan tinggi S1 di Universitas Ahmad Dahlan tepat 4 tahun, lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2018, Nurul Amalia melanjutkan studi di tingkat Magister di Universitas Ahmad Dahlan. Nurul Amalia merupakan mahasiswi sedang menekunibidang Pendidikan hingga saat ini dan menyukai dunia bisnis.



Prof. Dr. Dwi Sulisworo lahir pada tanggal 14 Mei 1967. Beliau lulusan dari ITB dan UM. Beliau beralamat di jalan Suryowijayan. Beliau mempunyai lima putri. Sampai sekarang beliau masih aktif mengajar di Universitas Ahmad Dahlan. Penelitian lima tahun terakhir kira-kira berjumlah 27 artikel. Prof. Dr. Dwi Sulisworo, MT berhasil menyandang predikat guru besar di bidang teknologi pembelajaran dan menjadikannya sebagai guru besar yang ke-5 di

lingkungan UAD Yogyakarta.